



28-10-2014

Sagsnr.
2014-0222494

Dokumentnr.
2014-0222494-2

Modeller for borgerinddragelse

1. Eksisterende modeller for mere inddragelse af borgeren

Der findes både i og udenfor kommunalt regi allerede en række erfaringer med direkte borger- og brugerinddragelse, der kan inspirere til videre brug. I det følgende er der udvalgt fire forskellige eksempler, hvor borgerens stemme har direkte indflydelse på udfaldet af: Frivillighedens Dag, AOK – Byens Bedste, Kulturhavnprisen og Snabslanten.

Frivillighedens Dag

På Frivillighedens Dag (FD) hylder Københavns Kommune de mange former for frivillige og frivillige engagementer, der findes i København. Borgeren er med sin stemme med til både at påvirke feltet af konkurrenter og at kåre den endelige vinder i den enkelte kategori. Alle vindere får en pris, 5.000 kr., omtale og gunstige forhold for at skabe opmærksomhed omkring projektet.

Frivillighedens Dag – trin for trin

1. Borgeren har en afgrænset periode til at indstille kandidater
2. En udpeget jury skærer feltet ned til en shortliste på tre kandidater per kategori
 - a. Note: Juryens sammensætning er lavet på anbefaling fra frivillignetværket, hvor man har søgt at få den så bredt sammensat som muligt
3. Video-præsentationsmateriale for hvert projekt gøres tilgængeligt på Facebook og website samt andre medier, afhængig af årets aftaler (fx AOK)
4. Afstemningen åbner igen for borgeren, der nu er med til at afgøre, hvem der vinder
5. Deltagerne stemmer via et digitalt stemmeskema oprettet i analyseværktøjet Easyresearch

Afstemningssystemet godtager kun ét svar per mailadresse. Det giver et vist rum for, at den med flest 'venner' vinder, men det giver også et loft i forhold til spam-afstemning. Dog er det muligt at oprette falske mailadresser for at generere flere stemmer. Med de ressourcer, der har været til rådighed, har det ikke været muligt at lave yderligere kontrol.

Benyttede kommunikationskanaler og eksterne medier:

- Facebook: <https://www.facebook.com/pages/Frivillighedens-Dag>
- Website: www.frivillighedensdag.dk
- Annoncering og omtale i lokalaviserne – MinBy
- Plakater og postkort på biblioteker, caféer, andre relevante steder og til de nominerede

Fritid KBH

Nyropsgade 1, 3.
1602 København V

Telefon
3366 3885

E-mail
fritidKBH@kff.kk.dk

EAN nummer
5798009780393

www.kk.dk

- Opfordringer til indstilling og afstemning på digitale serviceskærme på biblioteker og i borgerservices
- Film om afstemningen på inforskærme i mere en 15 forskellige busser i Kbh-området (2013)
- Mediespots på P4, interviews med vinderen af Årets Frivillige Københavner i TV2 Lorry

I alt blev der indstillet 49 unikke projekter/personer og afgivet godt 6000 stemmer i FD 2014.

AOK – Byens Bedste

AOK (Alt Om København) er Danmarks største by-guide på nettet med informationer om oplevelser i København. På AOK.dk findes over 3500 profiler på Københavns restauranter, cafeer, biografer, teatre og gallerier samt mere end 700 omtaler af aktuelle begivenheder, som for eksempel biograffilm, teaterforestillinger, koncerter og forlystelser.

Siden år 2000 har AOK uddelt den eftertragtede ”Byens Bedste”-pris i forskellige kategorier indenfor restaurationer, beværetninger og oplevelser i byen. Her er det brugerne, der både er med til at indstille kandidater og i sidste ende med sine stemmer beslutte, hvem der løber med sejren – i form af et diplom og god pr-dækning. Alle kan deltage i afstemningerne, men det kræver, at man opretter sig som bruger på AOK.dk.

Kulturhavnprisen

Kulturhavn er Danmarks største kultur- og havnefestival, der finder sted hvert år i august måned i Københavns Havn. Mere end 100 forskellige frivillige foreninger, projektmagere og kulturelle aktører er med til at levere aktiviteter og indhold til det omfattende program, hvor alle aktiviteter er publikumsinvolverende og gratis at deltage i. Kulturhavn har med sponsorat fra Nykredit stiftet Kulturhavnprisen på 25.000 kr., der går til årets mest populære aktivitet. Festivalens besøgende – og alle interesserede borgere – kan stemme frit mellem de ca. 100 aktører/foreninger, der bidrager med aktiviteter. Afstemningen begynder idet, festivalen skydes i gang, og afsluttes når det officielle program stopper. 30 min. senere annonceres vinderen på en af de store scener.

Deltagerne stemmer via et digitalt stemmeskema.

Afstemningssystemet godtager kun ét svar per mailadresse. Det giver et vist rum for, at den med flest ’venner’ vinder, men det giver også et loft i forhold til dem, der manipulerer afstemningen. Det er dog muligt at oprette falske mailadresser for at generere flere stemmer. Med de ressourcer, der er til rådighed, har det ikke være været muligt at lave yderligere kontrol.

Kulturhavnprisen kommunikeres gennem følgende kanaler:

- Website: www.kulturhavn.dk
- Facebook: www.facebook.com/kulturhavn
- Trykt program (oplag: 44.700)
- Skiltning på festivalområdet
- Via crew til publikum på pladsen

Snabslanten (KW3)

Ungdomskulturpuljen Snabslanten er til projekter, som skabes af, for og med andre unge i København. Puljen er på i alt 500.000 kr., og den støtter unge nybegyndere og amatørprojekter med små budgetter på maks. 30.000 kr. Selve administrationen af puljen ligger hos ungdomskulturhuset KraftWerket.

Støtten fordeles af et bevillingsudvalg. Dette udvalg består af 12-14 frivillige unge, der er sammensat i to teams. Alle unge mellem 13-30 år, der er bosat i København, kan søge om optagelse i udvalget med en motiveret ansøgning. Der er dermed vid mulighed for at få direkte indflydelse på tildelingen af projektmidler.

Den endelige sammensætning af udvalget besluttet af KraftWerkets ledelse. Det tilstræbes, at gruppen bliver sammensat af unge med forskellige baggrunde – således består udvalget af både projektmagere og ”publikum”, af erfarne og uerfarne, og af unge med forskellige kulturelle og geografiske forankringer i København.

Snabslanten skifter løbende ud i bevillingsudvalget og rekrutterer via Facebook.

Kommunikationskanaler (til ansøgere og rekruttering til bevillingsudvalg):

- Website: www.snabslanten.dk
- Facebook: www.facebook.com/snabslanten
- Det fysiske møde (i KW3)

Fælles for disse eksempler - med undtagelse af Kulturhavn, hvor alle indholdsleverandører er med i puljen - er, at der forud for borgerens direkte stemme i sagen er foregået en kvalificering og indsnævring af feltet af ”professionelle”. Hos AOK og på Frivillighedens dag er det en jury, der udpeger shortlisten af projekter, borgeren kan stemme på, og hos Snabslanten er det sekretariatet på Kraftverket, der beslutter hvem der skal sidde i bevillingsudvalget.

Alle disse modeller peger mod en grad af repræsentativt demokrati – altså nogen, der sætter rammer og grænser for feltet/juryen. Der er

ikke nødvendigvis én ”rigtig” vej, men demokrati- og inddragelsesformen og inddragelsesgraden afspejler den enkelte sag.

2. Nye modeller for borgerinddragelse

Herunder beskrives fire eksempler på modeller for direkte borgerdemokrati ud fra kortlægningen i bilag 1. Det skal bemærkes, at der vil være ressourceforbrug ved alle forslag. Både i form af startomkostninger til at udvikle systemer og til markedsføring, men også til løbende omkostninger til sagsbehandling af projektforslag, afvikling af afstemninger og analyse af resultater efterfølgende mm.

Et bud på de samlede omkostninger ved en afstemning under forslag b er ¼ årsværk eller ca. 80.000 -100.000 kr.:

- a. **Afstemning om lokale kultur- og fritidsprojekter.**
Lokaludvalget udvælger en shortliste af projekter. Lokaludvalget samarbejder med lokale medier og lokale grupper på Facebook omkring aktiveringen af medborgere i lokalområdet til at deltage og søge medbestemmelse over tilskud til lokale kultur- og fritidsprojekter. Det kan både være hvilke projekter, der skal støttes, og hvordan projekterne skal udformes indholdsmæssigt. Det kunne være spørgsmål som: skal festivalen vare to eller tre dage? Hvilket tema skal festivalen have?
Den model sikrer et balanceret forhold mellem interesse og inddragelse, og der vil være en interesse hos borgeren i at udvikle indsigt i spørgsmålet. Lige som med Snabslanten skal beløbene være overskuelige. Den beslutningskompetence, der lægges ud til disse afstemninger, tages fra Kultur- og Fritidsudvalget, hvilket vil kræve en afklaring af de styrelsmæssige implikationer. Beslutninger vil dog under alle omstændigheder være vejledende. Denne model kunne sættes i værk ved, at Kultur- og Fritidsudvalget foreslår gennemførelse af et pilotprojekt under et eller flere lokaludvalg og herefter en evaluering af forsøget.
- b. **Fordelingsspillet.** Den politiske beslutningsproces lader sig inspirere af spilverdenen/gamification. En større pulje af penge skal fordeles. I et spil-setup er der lagt vægt på det visuelle i fordelingsspillet. Alle borgere skal kunne deltage – alle får nu lov til at styre størrelse og fordeling af kagestykkerne! Spil-modellen vil være udfordret i balancen mellem interesse og inddragelse, men kan måske vinde dette tilbage, ved at være mere underholdende. Det styringslovmæssige skal

afklares. Fordelingsspillet vil være vejledende for kultur- og fritidspolitikerne.

- c. **Monitorering af sociale medier.** Københavns Kommune monitorerer de sociale medier systematisk for at hente inputs til politiske beslutninger. Der tages udgangspunkt i de frie debatter, der startes og ledes af borgerne selv på sociale medier, og som har relevans for en politisk problemstilling. Herfra kan debatterne ledes over i andre medier, der er mere handlingsorienterede, hvor man kan lægge konkrete forslag frem til løsning af politiske problemer og modtage høringsinput.
- d. **Brugerpanel.** Med udgangspunkt i erfaringerne fra Snabslanten – der er tilknyttet ungdomskulturen – udvælges andre områder, hvor man på lignende måde lader brugerne være styrende i at udvælge projekter og vælge støtteform o. lign. Rekruttering kan foregå på de platforme og sociale medier, hvor brugerne i forvejen findes. Brugerpanelet tilpasses de brugergrupper, der berøres, og medlemmer udskiftes løbende. Det vil kun være muligt at benytte denne model til begrænsede støttebeløb lige som med Snabslanten.